

Pengembangan Paket Pembelajaran IPS Multi Media dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTSN 24 Jakarta

Dzulfikar Akbar¹, Nurdin Ibrahim², Moch. Sukardjo³

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of a multi-media IPS learning package for class VIII students at MTSN 24 Jakarta. The research methodology uses the R & D method. The product testing phase begins with the validation of several experts namely material experts, media experts and instructional design experts. With the acquisition of an average material expert of 3.63 media experts an average of 3.26 and an instructional design expert on average 3.68 means that the multi-media IPS learning package is feasible to use. Furthermore, the product was tested for the number of class VIII students with the test one to one as many as 3 students obtained an overall average score of 3.82. In conclusion, the social studies learning package developed has been very good and feasible for use in the social studies learning process.

Keywords: *Development, multi-media, learning packages, IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi negara yang paling utama dalam membangun sumber daya manusia untuk menuju kehidupan yang layak, sejahtera, dan bermartabat. Bangsa yang maju adalah bangsa yang mampu membangun kualitas pendidikan yang bermutu, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Memasuki abad 21 dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang

signifikan. Perubahan tersebut bukan dikarenakan oleh kemajuan mutu pendidikan nasional akan tetapi lebih kepada kesadaran atau kekhawatiran akan bahaya tertinggalnya pendidikan di Indonesia. Perubahan arus pendidikan juga disebabkan oleh kemajuan teknologi dan globalisasi yang semakin kuat dan terbuka. Pendidikan tidak bisa lepas dari peran guru. Guru merupakan salah satu faktor penentu tinggi rendahnya mutu hasil pendidikan. Maka oleh karena itu setiap usaha peningkatan mutu pendidikan perlu memberikan perhatian besar kepada peningkatan kinerja guru. Guru dan sekolah dituntut memiliki kinerja yang mampu memberikan dan merealisasikan harapan serta keinginan semua pihak terutama masyarakat umum dalam membina anak didik.

Kinerja guru erat kaitannya dengan upaya peningkatan sumber daya manusia, oleh karena itu perlu upaya-upaya untuk meningkatkan kinerja guru secara terus menerus dan berkesinambungan agar menjadi tenaga pendidik yang profesional. Peningkatan kinerja guru tidak semata mata hanya meningkatkan kompetensinya melalui pemberian penataran, pelatihan maupun pemberian kesempatan untuk

¹ Universitas Negeri Jakarta, Email: dzulfikar.akbar1992@gmail.com. HP. 082122956740

² Koorprodi TP S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

³ Wakil Dekan 1 Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta

lebih berkembang. Hal lain seperti peningkatan disiplin, pemberian motivasi, pemberian bimbingan atau supervisi, pemberian insentif, gaji yang layak, perlu menjadi perhatian agar guru menjadi termotivasi dalam bekerja sebagai pendidik.

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Penanaman nilai ini dapat ditanamkan pada peserta didik di sekolah menengah pertama.

Dalam implementasinya, tujuan umum mata pelajaran IPS dapat dicapai dengan beberapa cara yang memungkinkan untuk guru dan peserta didik. Cara-cara tersebut dapat berupa optimalisasi seluruh komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, materi dan media pembelajaran, strategi, sumber belajar, serta evaluasi. Semua komponen pembelajaran merupakan sebuah sistem yang ini saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain sehingga dapat disebut dengan sistem.

Menurut Jean Piaget dalam Sudarwan (2010:78), siswa sekolah menengah pertama berada di Tahap operasional formal, yang terjadi antara usia 11-15 tahun atau seusia sekolah menengah pertama, hingga kelas sekolah menengah atas. Didalam tahap ini, individu bergerak melebihi dunia pengalaman yang aktual dan kongkrit, serta sudah mampu untuk berpikir abstrak dan logis. Edgar Dale (Arif, 2009:8) dalam media pendidikan berpendapat dalam teorinya yaitu *Cone of Experience* (kerucut pengalaman) bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Berdasarkan kedua teori tersebut walaupun siswa sekolah menengah pertama sudah mampu untuk belajar secara abstrak namun untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman belajarnya, siswa memerlukan media pembelajaran yang kongkrit. Menurut kerucut pengalaman Dale belajar

dengan hanya membaca dan mendengar merupakan bentuk pembelajaran pasif, dimana daya serapnya hanya 10% dan 20%. Sedangkan, pembelajaran aktif dengan memanfaatkan visual, video, pameran, demonstrasi dapat memberikan 70% pemahaman dan daya ingat. Lebih lanjut melalui simulasi dan pengalaman langsung memberikan kontribusi 90% pemahaman dan daya ingat kita terhadap sesuatu.

Hal di atas dapat dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan Sulistyawati (2016:51-61) bahwa pembelajaran dengan menggunakan variasi media dapat meningkatkan kognitif hasil belajar siswa. Degan menyatakan bahwa salah satu bentuk rekayasa pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar yang sengaja dirancang, dipilih, dan dimanfaatkan adalah paket pembelajaran. (Sri, 2014:184-190) Upaya ini dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien dan memiliki daya tarik yang tinggi.

Solusi yang diberikan dalam teknologi pembelajaran adalah memberikan kemungkinan belajar dalam bentuk sumber belajar yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Sumber belajar sengaja dirancang, dipilih, dan dimanfaatkan sebagai produk kongkrit yang tersedia untuk berinteraksi dengan pembelajar. Salah satu bentuk sumber belajar adalah paket pembelajaran.

Belajar

Istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru yang sudah dikenal secara luas, namun dalam pembahasan ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda. Gagne & Briggs (2008:7-8) menjelaskan belajar adalah hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terus menerus. *Reinforcement* ini dimaksud untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasikan dalam proses belajar. Selanjutnya Heinich (1999:8) mengatakan bahwa belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pembelajar dengan lingkungannya. Harold Spears (Sumardi, 2004:231) dalam buku

psikologi pendidikan menyatakan bahwa *“learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”*.

Pernyataan diatas dapat diartikan belajar merupakan terjadinya perubahan yang terjadi karena adanya serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh individu dengan cara mengamati, meniru, membaca, mendengarkan.

Definisi belajar menurut Ellington dan Harris (1986) dalam Dewi Salma Prawiradilaga belajar adalah perubahan perilaku menetap (permanen) akibat pengalaman dan pembelajaran yang terarah.

Dari beberapa definisi belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga tingkah laku seseorang dapat berubah.

Pembelajaran

Proses pembelajaran dialami setiap orang sepanjang hayat serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Menurut Sadiman dalam buku Ibrahim (2010:82), berpendapat bahwa pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Selanjutnya Yusufhadi Miarso dalam buku model desain sistem pembelajaran menyatakan pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan belajar (Pribydy, 2009:9. Sementara Rusman (2017:86) mendefinisikan Pembelajaran sebagai suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media.

Berdasarkan dari pengertian para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu kondisi eksternal yang dirancang sedemikian rupa untuk

mendukung proses internal dalam setiap peristiwa belajar.

Bahan Belajar

Bahan Belajar merupakan materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan belajar, tampaknya guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, guru harus selalu menyiapkan bahan belajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Bahan belajar memberikan banyak kemudahan dalam kemampuan guru menyampaikan pesan kepada siswa secara akurat, tepat, jelas dan mudah dipahami; dalam membuat pengetahuan abstrak yang konkret dan memungkinkan siswa melakukannya memahami ide-ide kompleks melalui penyederhanaan (Halim, 2011:36).

Bahan belajar atau materi pembelajaran (instructional materials) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, serta nilai dan sikap.

Bahan belajar adalah alat bantu belajar serta perangkat pembelajaran yang mengajarkan pengajaran dan belajar yang dilakukan di sekolah-sekolah. Belajar dapat diperkuat dengan bahan ajar beragam karena bahan ajar dapat merangsang, memotivasi dan sekaligus menarik perhatian peserta didik (Ogaga, 2016:33860).

Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Smaldino, 2011:7).

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (1997:3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Pengembangan merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan teknis, teoritis konseptual melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan dimaksudkan agar mencapai tujuan yang diinginkan guna meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru yang dirancang menggunakan sebuah desain.

Pengembangan

Pengembangan menurut Soenarto (2014:xii) adalah memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pengajaran.

Pengembangan merupakan salah satu komponen dalam definisi Teknologi Pendidikan yang terdapat dalam definisi konsep AECT 2004. *“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, managing appropriate technological processes and resources”* (Januszewski, 2008:1)

Dari definisi AECT tahun 2004 mengandung keistimewaan, salah satunya adalah *“technological processes and resources”* yang memiliki makna bahwa kemajuan teknologi yang pesat dan sumber belajar harus bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk memperkaya sumber belajarnya dengan menciptakan aneka sumber belajar yang tepat guna dengan tujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dimiliki oleh peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII MTSN 24 yang berlokasi di jalan Marzuki VII No.1. RT.2/RW.14, Penggilingan, Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Agustus sampai

Desember 2018 pada semester genap tahun ajaran 2018/2019

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Richey dan Klien dalam jurnal (Monika, 2007:1) *Design and development research: a model validation case* menyatakan bahwa *Design and development research is “the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development”*

Desain dan pengembangan penelitian adalah 'studi sistematis desain, pengembangan dan proses evaluasi dengan tujuan menetapkan dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan mengatur pengembangan mereka. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (software).

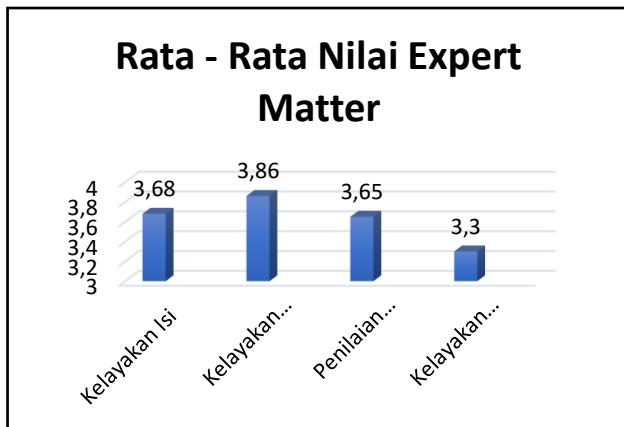
Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan pembelajaran berorientasi kelas dan produk. dengan menggunakan dua model pengembangan yaitu model pengembangan Hannafin and Peck sebagai model pengembangan multi media dan Sitepu digunakan sebagai desain bahan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis kebutuhan. Dilakukan dengan mengadakan observasi ke sekolah untuk melihat masalah, keadaan serta karakteristik peserta didik. Untuk melihat masalah pada saat observasi, dilakukan wawancara pengajuan pertanyaan kepada siswa. Menurut pendapat mereka, mata pelajaran IPS dianggap paling membosankan karena penyampaian guru mata pelajaran yang bersangkutan sangat konvensional dan hanya menggunakan satu sumber belajar saja yaitu buku cetak sehingga membuat peserta didik cepat jenuh dan bosan. Akibatnya, hasil belajar siswa banyak yang di bawah standar ketuntasan, dan masih jauh dari memuaskan karena motivasi belajar siswa rendah.

1. Ahli Materi

Gambar 1. Grafik Ujicoba Ahli Materi



Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilakukan terhadap ahli materi diperoleh skor dengan rata-rata nilai 3,63. Hasil ini dapat dinyatakan bahwa paket pembelajaran multi media yang diproduksi dari segi materi yang meliputi, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek penilaian Kontekstual dan aspek kelayakan bahasa sudah baik. Ahli materi memberikan beberapa saran untuk perbaikan paket pembelajaran multi media yaitu :

Tabel 2. Saran Ahli Materi

No	Saran Ahli	Perbaikan Peneliti
1.	Secara keseluruhan modul sudah siap pakai	

Tabel 1. Rekapitulasi Ahli Materi

Komponen	Rata-rata penilaian
Aspek Kelayakan Isi	3,68
1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,0
2. Keakuratan Materi	3,75
3. Kemutakhiran Materi	3,0
4. Mendorong Keingintahuan	4,0
Aspek Kelayakan Penyajian	3,86
1. Teknik Penyajian	4,0
2. Pendukung Penyajian	3,5
3. Penyajian Pembelajaran	3,0
Aspek Penilaian Kontekstual	3,65
1. Hakikat Kontekstual	4,0
2. Komponen Kontekstual	3,3
Aspek Kelayakan Bahasa	3,3
1. Lugas	3,0
2. Komunikatif	3,0
3. Dialogis dan Interaktif	4,0
4. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	3,5
5. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	3,0
6. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	3,5
Rata-rata	3,63 (Sangat Baik)

2. Ahli Media (*expert media*)

Tahap ini peneliti melibatkan Cecep Kustandi M.Pd selaku dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sebagai ahli media. Dalam tahap ini, ahli media menilai produk media pembelajaran dan buku teks. Selanjutnya, akan dijabarkan hasil dari rekapitulasi ujicoba paket pembelajaran multi media Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 24 Jakarta

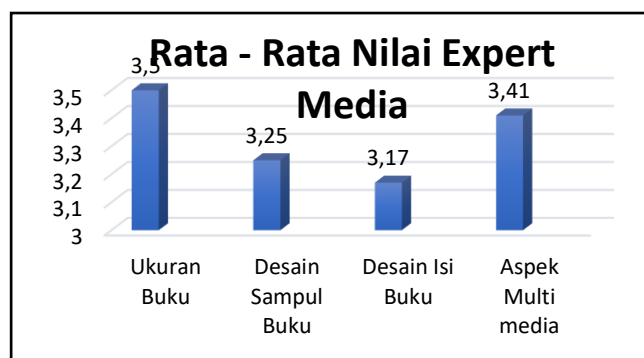
Tabel 3. Rekapitulasi Ahli Media

Komponen	Rata-rata penilaian
Ukuran Buku	3,50
1. Kesesuaian ukuran Buku dengan standar ISO	4,0
2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi Buku	3,0
Desain Sampul Buku (Cover)	3,25
1. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	3,0
2. Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik	3,0
3. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	3,0
4. Ukuran huruf judul Buku lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran Buku, nama pengarang	4,0
5. Warna judul Buku kontras dengan warna latar belakang	3,0
6. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4,0
7. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek	3,0
8. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita	3,0
Desain Isi Buku	3,17

1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.	3,0
2. Pemisahan antar paragraf jelas.	3,0
3. Bidang cetak dan marjin proporsional.	3,0
4. Marjin dua halaman yang berdampingan proporsional	3,0
5. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	3,0
6. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio	4,0
7. Ilustrasi dan keterangan gambar (caption).	4,0
8. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.	3,0
9. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar 136 tidak mengganggu pemahaman	3,0
10. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4,0
11. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital, small capital) tidak berlebihan.	3,0
12. Lebar susunan teks normal	3,0
13. Spasi antar baris susunan teks normal.	3,0
14. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional	3,0
15. Tanda pemotongan kata (hyphenation)	2,0
16. Mampu mengungkap makna/ arti dari objek.	3,0
17. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	3,0
18. Kreatif dan dinamis.	4,0
Aspek Multi Media	3,41
1. Kemenarikan tampilan opening	3,0
2. Sistematika isi mudah dipahami	4,0
3. Ketajaman visual atau gambar dalam	3,0

4. Kesesuaian visual atau gambar dengan materi	3,0
5. Kejelasan tampilan tulisan	4,0
6. Kesesuaian ukuran huruf	4,0
7. Kekontrasan warna huruf dengan latar belakang	4,0
8. Ketepatan penggunaan ilustrasi	3,0
9. Kesesuaian layout yang ditampilkan	3,0
10. Daya tarik penyajian	3,0
11. Ketepatan narasi	3,0
12. Ketepatan penggunaan bahasa dan dialog	4,0
Rata-rata	3,26 (sangat baik)

Gambar 2 Grafik Ujicoba Ahli Media



Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilakukan terhadap ahli materi diperoleh skor dengan rata-rata nilai 3,26. Hasil ini dapat dinyatakan bahwa paket pembelajaran multi media yang diproduksi dari segi media yang meliputi, aspek kelayakan kegrafikaan, aspek desain buku sampul, desain isi buku dan aspek multi media dan aspek isi sudah **sangat baik**. Ahli media memberikan beberapa saran untuk perbaikan paket pembelajaran multi media yaitu :

Tabel 4. Saran Ahli Media

No	Saran Ahli	Perbaikan Peneliti
1.	Perbaiki peta kompetensi	Peta kompetensi sudah diperbaiki
2.	Perbaiki ilustrasi yang pecah	Ilustrasi diperbaiki dengan resolusi yang lebih tinggi
3.	Perbanyak contoh dan non contoh	Contoh dan non contoh ditambah
4.	Perhatikan komposisi layout	Komposisi layout sudah diperbaiki

3. Ahli Desain Instruksional (*expert design instructional*)

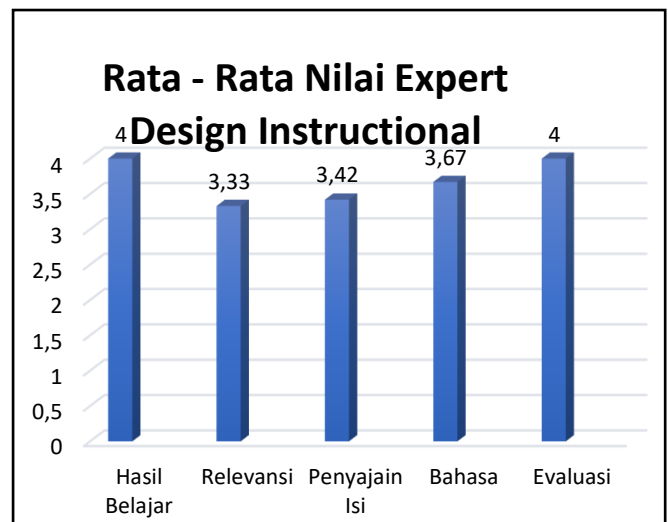
Tahap ini peneliti melibatkan Prof. Dr. M. Syarif Sumantri M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta sebagai ahli desain instruksional. Dalam tahap ini, ahli desain instruksional. Selanjutnya, akan dijabarkan hasil dari rekapitulasi ujicoba paket pembelajaran multi media Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 24 Jakarta

Tabel 5 Rekapitulasi Ahli Desain Instruksional

Komponen	Rata-rata Penilaian
Hasil Belajar	4,00
1. Kesesuaian terhadap kompetensi dasar	4,0
2. Kejelasan rumusan hasil belajar sebagai rumusan materi	4,0
Relevansi	3,33
1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4,0
2. Tugas, Latihan dan soal-soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3,0
3. Jumlah ilustrasi, latihan, tugas dan soal cukup	3,0
Penyajian Isi	3,42
1. Materi yang disajikan sesuai dengan Standar Isi dan Kompetensi Dasar	4,0
2. Keruntutan isi/urutan materi	3,0
3. Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri	4,0
4. Kegiatan-kegiatan yang disajikan sesuai dengan materi	3,0
5. Kesesuaian contoh soal dan latihan dengan materi	4,0
6. Kesesuaian gambar dengan materi	3,0
7. Kemudahan kegiatan untuk dilakukan siswa	3,0

Bahasa	3,67
1. Kejelasan bahasa dalam materi	3,0
2. Bahasa yang digunakan komunikatif	4,0
3. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	4,0
Evaluasi	4,00
1. Kemudahan bahasa soal untuk dipahami	4,0
2. Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan isi materi	4,0
3. Kesesuaian tugas/latihan/soal dengan tingkat kognitif siswa	4,0
Rata-rata	3,68 (Sangat Baik)

Gambar 3. Grafik Ujicoba Ahli Desain Instruksional



Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilakukan terhadap ahli materi diperoleh skor dengan rata-rata nilai 3,68 . Hasil ini dapat dinyatakan bahwa paket pembelajaran multi media yang diproduksi dari segi desain instruksional yang meliputi hasil belajar, relevansi, penyajian isi, bahasa dan evaluasi sudah sangat baik . Ahli desain instruksional memberikan beberapa saran untuk perbaikan paket pembelajaran multi media yaitu :

Tabel 6. Saran Ahli Desain Instruksional

No	Saran Ahli	Perbaikan Peneliti
1	Animasi sebaiknya tidak bias gender	Sudah diperbaiki, animasi ditambahkan agar tidak bias gender

Selanjutnya peneliti mengukur tingkat keterbacaan modul dengan menggunakan *fog indeks*. Peneliti menggunakan sendiri *fog indeks* (Sitepu, 2015:122-123) untuk mengukur tingkat keterbacaan wacana atau bahan bacaan yang terdapat pada paket pembelajaran multi media. Rumus matematikanya adalah sebagai berikut:

- Tingkat keterbacaan = 0,4 (RPK + KS)
- Hasil ideal untuk tingkat keterbacaan 7-8.
- Apabila hasilnya:
 - >8-12 dianggap sukar
 - >12 dianggap sangat sukar
 - <7-3 dianggap mudah
 - <3 dianggap terlalu mudah
- Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Rata-rata nilai uji keterbacaan

Pokok Bahasan	Tingkat Keterbacaan
Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Negara – negara ASEAN	5,93
Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan	5,73
Rata-Rata	6,34

Hasil perhitungan keterbacaan dari dua pokok bahasan diperoleh skor rata-rata keseluruhan 6,34. Hasil ini menyatakan bahwa paket pembelajaran multi media dari segi tingkat keterbacaan **dianggap mudah**. paket pembelajaran multi media layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan masukan pakar, dan hasil ujicoba keterbacaan kemudian dilakukan

perbaikan terhadap rancangan modul, sesuai dengan saran pakar.

Gambar 4. Grafik uji keterbacaan



Model Prototipe 2

Tahap ini dilakukan oleh peneliti setelah mendapatkan masukan dari para ahli, maka paket pembelajaran multi media direvisi dan dikembangkan sesuai dengan masukan para ahli. Revisi dalam tahap ini dinamakan prototipe 2 dan selanjutnya prototipe ini siap diujicobakan di kelas kecil. Dalam tahap ini peneliti melakukan uji kelas kecil dan memilih tiga orang siswa untuk sebagai perwakilan uji coba. Siswa-siswa tersebut dipilih berdasarkan nilai tertinggi, sedang dan rendah. siswa-siswa tersebut diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan.

Tabel 8 Rata-rata nilai ujicoba face to face

Komponen	Nilai Rata-rata		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Tampilan	4,0	4,0	4,0
Aspek penyajian materi	3,61	3,61	3,69
Aspek Manfaat	4,0	3,83	3,67
Rata-rata	3,87	3,81	3,78
Rata-rata Keseluruhan	3,82		

Berdasarkan hasil ujicoba yang dilakukan terhadap tiga siswa diperoleh skor rata-rata secara keseluruhan 3,82. Hasil ini menyatakan bahwa paket pembelajaran multi media Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN yang diproduksi dari segi tampilan, aspek penyajian materi, serta aspek manfaat sudah **sangat baik**. Ketiga siswa memberikan beberapa saran untuk perbaikan paket pembelajaran multi media yang dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 9 Saran ujicoba *face to face*

Saran uji Coba Face to Face			Perbaikan Peneliti
Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	
1. Paket pembelajaran multi media menarik perhatian.	1. Paket pembelajaran multi media memuat banyak gambar	1. Memberikan contoh video menggunakan tokoh kartun agar tambah menarik	Animasi sudah di revisi dengan anime yang sesuai
2. Video pembelajaran sangat menarik dan bisa sebagai alternatif belajar			

Model Prototipe Final

Setelah mendapatkan saran dan telah dilakukannya revisi dari uji face to face, maka barulah paket pembelajaran multi media Ilmu Pengetahuan Sosial ini diuji lapangan. Peneliti langsung melakukan ujicoba lapangan tanpa melakukan ujicoba kelompok kecil, karena dalam tahapan Desain Sitepu tidak ada ujicoba kelompok kecil. Uji coba lapangan melibatkan 35 siswa kelas VIII. Berikut ini adalah hasil dari penilain terhadap paket pembelajaran multi media Ilmu Pengetahuan Sosial 1 yang dipergunakan oleh siswa kelas VIII MTsN 24 Jakarta. Uji coba field tes ada 2 penilain yang peneliti lakukan yaitu: (1) peningkatan kemampuan siswa dengan pretest dan post test; dan (2) Penilain terhadap paket pembelajaran multi media Ilmu Pengetahuan Sosial dari 35 responden tersebut dapat diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Peneliti memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas dari Paket Pembelajaran Multi Media yang dikembangkan. Soal terlebih dahulu diuji reliabilitas dan validitas instrumennya. Peserta didik diberikan *pre-test* sebelum menggunakan Paket Pembelajaran Multi Media, dan setelahnya diberikan *post-test* untuk melihat apakah ada peningkatan skor hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan program pengolah data SPSS disajikan pada table di bawah ini:

Tabel 10. Uji t

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair Pretest	60.2000	35	8.41847	1.42298
Posttest	75.8571	35	8.11369	1.37146

Tabel di atas menunjukkan skor rata-rata *pre-test* sebesar 60,2 dan skor rata-rata *post-test* sebesar 75,76. Terjadi peningkatan sebesar 15,66 antara skor *pre-test* dan skor *post-test*, yang berarti bahwa Paket Pembelajaran Multi Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian dilakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji-t melalui program SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11. skor *pre-test* dan *post-test*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Pretest - Posttest	15.6571	6.74294	1.13976	17.97342	13.34086	13.737	34	.000

Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa **terdapat perbedaan yang signifikan** antara hasil belajar peserta diklat pada *pre-test* dan *post-test*, karena nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05.

PEMBAHASAN

1. Nama produk

Nama produk dari hasil penelitian pengembangan ini adalah paket pembelajaran multi media Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII. Dalam paket pembelajaran multi media ini terdapat dua pokok bahasan yaitu Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Negara – negara ASEAN dan Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan. Sasaran pengguna paket pembelajaran multi media ini adalah siswa Kelas VIII.

2. Karakteristik Produk

Paket pembelajaran multi media yang dikembangkan berbentuk cetak dengan spesifikasi sebagai berikut:

Kemasan : Buku dengan Softcover
Penjilidan : Menggunakan Lem
Kertas : a. Isi B5 80 gram
 b. Cover/kulit Photo Paper
 120 gram, Glossy-Dove
Huruf : a. Isi Century 11pt
 b. Cover/Kulit Comic Sans
 MS 28pt
Warna : Full Colour Ukuran :
Portrait

3. Kelebihan Produk

Kelebihan paket pembelajaran multi media Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah menampilkan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti dan tampilan gambar yang menarik disetiap materinya. Buku paket pembelajaran multi media ini didampingi oleh media yang dapat mengisi kekurangan yang terdapat dalam buku pelajaran, sehingga siswa diharapkan dapat bisa terdorong motivasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan mencapai tujuan pembelajarannya dengan baik.

4. Kekurangan Produk

Kekurangan yang dimiliki paket pembelajaran multi media mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah:

- 1) Materi yang digunakan dalam paket pembelajaran multi media ini hanya

memuat materi untuk semester ganjil. Oleh karena itu pengembangan materi dalam paket pembelajaran multi media ini dapat dilanjutkan.

- 2) Untuk memutar media pembelajarannya harus menggunakan laptop dan proyektor.

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa Paket Pembelajaran Multi Media yang dikembangkan sudah sangat baik dan perlu dipertahankan, tetapi masih ada komponen Paket Pembelajaran Multi Media yang perlu diperbaiki dan dikembagkan ditinjau dari empat uji kelayakan dan satu uji efektifitas yang dilakukan yaitu:

1. Uji kelayakan ahli

Menurut ahli materi (expert matter), Paket Pembelajaran Multi Media, dari segi kelayakan isi, kelayakan kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa menurut ahli materi sudah **sangat baik**.

Menurut ahli media (expert media), semua komponen Paket Pembelajaran Multi Media sudah lengkap, ukuran buku teks pelajaran sudah sesuai dan prinsip desain pesan visual sudah **sangat baik**.

Menurut ahli desain instruksional, semua komponen Paket Pembelajaran Multi Media sudah lengkap dari segi desain instruksional yang meliputi hasil belajar, relevansi, penyajian isi, bahasa dan evaluasi, sudah **sangat baik**.

2. Uji kelayakan guru

Menurut guru Ilmu Pengetahuan Sosial, Paket Pembelajaran Multi Media ini masuk pada kategori **sangat baik**. Berdasarkan wawancara dimana guru mengatakan bahwa Paket Pembelajaran Multi Media yang dikembangkan sangat bermanfaat dan membantu guru menyampaikan materi dan sebagai bahan bagi guru untuk mengajar.

3. Uji kelayakan siswa

Menurut siswa Paket Pembelajaran Multi Media ini, dari segi metode, evaluasi, ukuran buku teks pelajaran, Bahasa, struktur kalimat, tata letak, tipografi, ilustrasi dan warna dalam buku teks pelajaran sudah **sangat baik**.

4. Uji keterbacaan

Dilihat dari uji keterbacaan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan fog index, Paket Pembelajaran Multi Media materinya masuk pada kategori **mudah**. Artinya siswa mudah memahami isi buku teks pelajaran

5. Uji efektivitas dengan tes

Paket Pembelajaran Multi Media ini efektif digunakan oleh siswa SMP di MTsN. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh, dimana nilai awal pada pre test rata-rata 69,3 menjadi 81,7 pada hasil post test. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan 17,9 %.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa modul cetak mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Kota Tidore Kepulauan sudah masuk pada kategori sangat baik, dimana modul sudah layak dan efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya). (Jakarta: Rajawali Pers, 2009)
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Grafindo, 1997).
- Benny A. Pribadi. *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009)
- Dewi Salma Prawiradilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Group . 2012)
- Gagne, Briggs J. *Principles of instructional design, second edition*, (new york: holt rinehart and wingston, 2008)
- Heinich, Robert, et al, *Instructional Media and Technology for Learning*, (New Jersey : Prentice Hall, 1999)
- Halil Ibrahim SAGLAM. *An Investigation On Teaching Materials Used In Social Studies Lesson*. Sakarya University, Faculty of Education, Turkey. The Turkish Online Journal of Educational Technology – January 2011, volume 10 Issue 1.
- I made Teguh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan. *Model Penelitian Pengembangan*. (Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2014).
- Januszewski & Molenda. *Educational Technology; A Definition with Commentary*. (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008).
- Monica W. Tracey. *Design and development research: a model validation case*. Wayne State University, 383
- Education, Detroit, MI 48202, USA. (2007).
- Nuridin Ibrahim. *Perspektif Pendidikan Jarak Jauh Kajian Teoritis dan Aplikasi*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010)
- Ogaga, G. A. Igori Wallace and Egbodo Benson, A. *Effects Of Instructional Materials On The Teaching And Learning Of Social Studies In Secondary Schools In Oju Local Government Area Of Benue State*. International Journal of Current Research Vol. 8, Issue, 07, pp.33859-33863, July, 2016 ISSN: 0975-833X
- P.Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Sudarwan Danim dan Khairil. *Psikologi Perkembangan (Dalam Perspektif Baru)*. (Bandung: CV Alfabeta, 2010).
- [Sulistiyawati](#). *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS UNY* Volume 3, No 1. 2016.
- Sri Suryaningsih. *Pengembangan Paket Pembelajaran Dasar-dasar Peternakan. Jurnal Pendidikan Humaniora* Vol. 2 No. 2. 2014.
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (jakarta:Rajawali Pers, 2004)
- Sharon E.Smaldino. Deborah L. Lowther. James D. Sussell. (*Instructional Technology & Media For Learning*). (Jakarta:KENCANA Prenada Media Group,2011).
- Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana 2009).